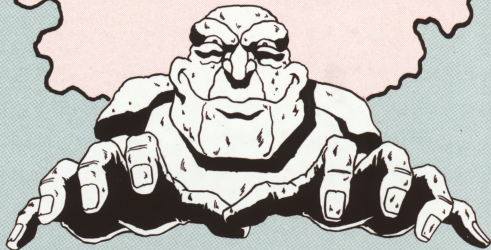
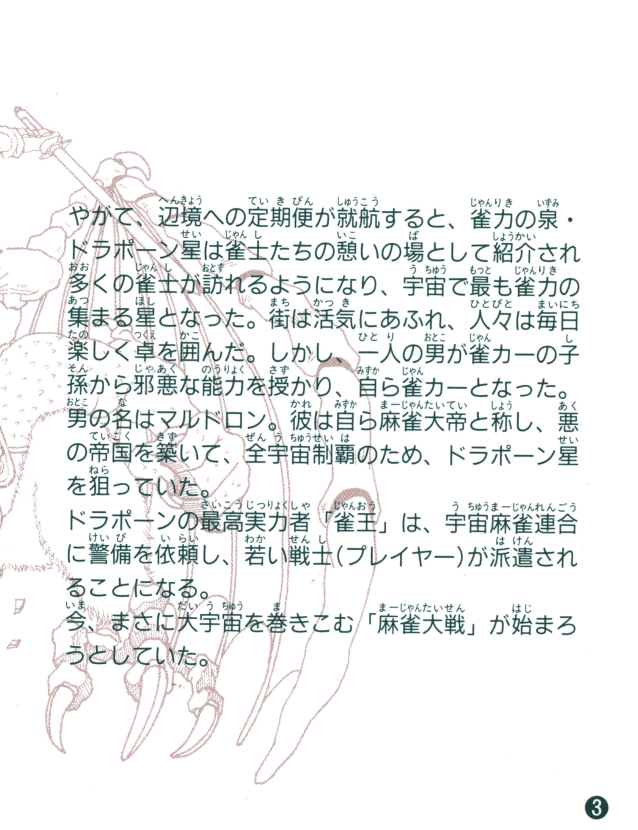
任天堂 ファミリー コンピュータ™

このたびは「麻雀大戦」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。この商品の内容を正しく理解し、楽しんで頂くためにもこの取扱説明書をよくお読み下さい。

使用上の注意

- このカセットには、バックアップ機能が付いています。セーブしたデータを確実に保存する為に、必ずリセットスイッチを押しながら、電源を切って下さい。また、本体の電源を入れたままでカセットを抜き差ししたり、みやみに電源スイッチをON・OFFしないで下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックを避けて下さい。また、絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に触れたり、水にぬらすなど汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油ではふかないで下さい。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れて下さい。また長時間操作する時は健康の為、約2時間ごとに10～15分の休憩をするようにしましょう。

目次

「麻雀大戦」その壮大なる序章

遥かなむかし、銀河の片隅に特殊な文明を持つ恒星系があった。
「麻雀」と呼ばれる遊戯がその文明の礎であり、民衆はこれに熱中した。麻雀の名人たちは「雀士」と呼ばれ、麻雀をつかさどる不思議なパワー「雀力」を持っていた。人々は巨大な雀力を神格化し、未だ見ぬ「神」として、その出現を切望した。そして、最強の雀力を持つ者が「麻雀大帝」と呼ばれ、神の代弁者として、権力の頂点に君臨することになる。

辺境の惑星「ドラポーン」……………………………
かつて、ここには雀力を快楽に変換する不思議な能力を持つ種族が存在した。しかし、彼らは膨大な雀力を乱用したため、その副作用によって身体が変異してしまった。他の種族は彼らを「雀カー」と呼び、雀力を悪用した種族として捕え、歴史から抹殺した。

やがて、辺境への定期便が就航すると、雀力の泉・ドラポーン星は雀士たちの憩いの場として紹介され多くの雀士が訪れるようになり、宇宙で最も雀力の集まる星となった。街は活気にあふれ、人々は毎日楽しく卓を囲んだ。しかし、一人の男が雀カーの子孫から邪悪な能力を授かり、自ら雀カーとなった。男の名はマルドロン。彼は自ら麻雀大帝と称し、悪の帝国を築いて、全宇宙制覇のため、ドラポーン星を狙っていた。
ドラポーンの最高実力者「雀王」は、宇宙麻雀連合に警備を依頼し、若い戦士(プレイヤー)が派遣されることになる。
今、まさに大宇宙を巻きこむ「麻雀大戦」が始まろうとしていた。

ドラボーン星
MAP
トイトイ城
トラボーン城
宇宙船
N

各モードの操作方法

モードの選択

タイトル画面で✣ボタンの上下を操作して希望のゲームモードをどちらか選択しAボタンで決定します。

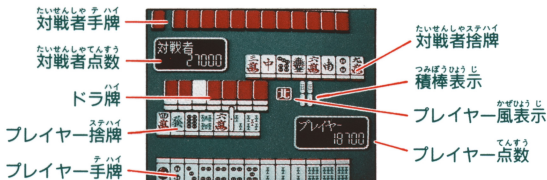
RPGモードの説明

プレイヤーは宇宙を守るために創設された「宇宙麻雀連合」の一員となって「ドラポーン星」警備の任務を命令される。そして仲間と共に悪の「雀カー」軍団を倒すモードです。

じっせんマージャンモード

オーソドックスな半荘勝負の麻雀です。
RPGモードの進行度により変わる8人の雀カーから麻雀の対戦相手を1人選び戦えるモードです。
麻雀の腕を磨き「雀カー」軍団に負けないように強くなろう！

麻雀プレイの操作方法

麻雀中の操作

✣ボタン　捨牌時のカーソル移動
立直（⇧上）ポン（⇨右）チー（⇦左）カン（⇩下）
Aボタン　ツモ、ステハイ、及びチー、カンの組合せ決定
Bボタン　ロン和がり、ツモ和がり

＊チー、カンの組合せが2種類以上の時は、各組合せの上をカーソルが点滅します。希望の組合せの時、Aボタンで決定して下さい。
＊麻雀プレイ中スタートボタンでプレイを中断し✣ボタンの上下で画面を見やすい位置に調整する事ができます。再びスタートボタンを押せばプレイ再開です。
＊RPGモードでのプレイヤー門風は南となり、南家固定となります。

●コントローラーの説明はP7を参照にして下さい。

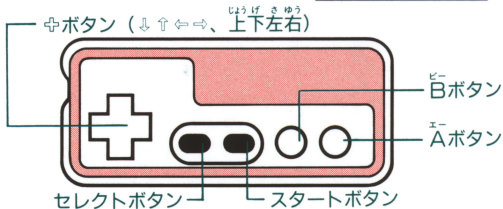
RPGモードの操作方法

はじめてRPGモードをプレイする方は「はじめから」又、ゲーム途中よりプレイする方は「セーブその1」、「セーブその2」のいずれかを✣ボタンで選びAボタンで決定して下さい。
又、「メッセージスピード」を選択するとメッセージを送る速さが選択できます。

名前入力

✣ボタンを操作してカーソルを移動させ、Aボタンを押すと1文字づつ入力できます(4文字まで)。まちがえた時はBボタンを押して1文字づつキャンセル(空白)します。入力できたら右下の「おわり」にカーソルを移動させてAボタンを押すと、いよいよRPGモードが始まります。

※文字の入力がないとスタートしません。

✣ボタン（⇩⇧⇦⇨、上下左右）

Bボタン

Aボタン

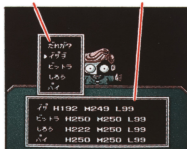
セレクトボタン

スタートボタン

RPG中の操作

✚ボタン　プレイヤーの移動、カーソルの移動
Aボタン　ウィンドウ表示
Bボタン　キャンセル
＊スタートボタン、セレクトボタンは使用しません。

戦闘時操作

敵にマージャンを挑んだ時、または不意に敵が現れた時の画面です。

たたかう―――麻雀に挑戦するか、しないかを決定します。
　　　　　　　麻雀に勝たねば攻撃できません。
じゅもん―――戦闘用の呪文が使えます。
どうぐ―――戦闘用の道具が使えます。
（呪文や道具を使うとその後必ず麻雀をしなければなりませんが例外もあります。）
にげる―――麻雀をせずに逃げ出します。
　　　　　　　レベルが上がれば逃げ易くなります。

雀ロック操作

雀ロックとは、麻雀大帝がドラポーン星侵略の為に設置した扉です。この扉の前には必ず雀カーが立ちはだかり待ち牌クイズに答える事を強制します。これに答えると扉が消え、先に進むことができます。4項目の中から1つAボタンで選んで下さい。

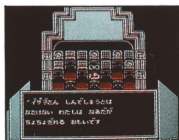
たたかう	雀ロックに挑戦する。
じゅもん	ロックバスター以外無効。
どうぐ	ロックボンバー以外無効。
にげる	雀ロック一歩手前に戻される。

たたかう

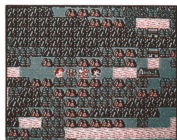
雀ロックに立ち向かう「たたかう」を選択した時の操作方法。

当り牌を探せ!!

✚ボタン　当り牌の選択に使います。
Aボタン　当り牌の決定に使います。
＊他のボタンは使用しません。

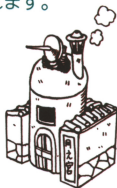
プレイヤーが死んでしまった時

主人公であるあなたが死んでしまうと他の仲間が生きていたとしても宇宙船へと戻されてしまいます。
＊主人公が死んでしまうと2割程G(お金)が減ります。

仲間が死んでしまった時

雀カー退治の協力をしてくれる仲間が死んでしまうと、死んだ仲間の呪文が使えなくなります。ゲームは続行され、G(お金)も減りませんが、月之宮研究所支店で、はやめに復活させてあげましょう。(死んだ仲間はカンオケになります。)

クリスタルホーラ

伝説の麻雀秘宝の雀力を全て凝縮して作られた宝石。今でもなお、その神秘の宝石はドラポーン星の守護石としてタテホーン の町に保管されています。

コンティニュー（ゲームを一時中断したい時に）

月之宮研究所支店で博士に話しかけると用件のメニューがでてきます。このうちの「セーブ1」あるいは「セーブ2」のどちらかを、✢ボタンで選択し「はい」を選ぶと博士がコンピューターに記録してくれます。ゲームスタート時「セーブその1」、「セーブその2」を選ぶとそれぞれセーブした時の状況で宇宙船よりゲームが再開されます。

月之宮研究所

博士

●コントローラーの説明はP7を参照にして下さい。

ふっかつ

仲間を生き返らせる時には、「ふっかつ」を選択し、誰を復活させるのかをAボタンで選択して下さい。
※この時にG（お金）が必要となります。
「やめる」を選択するとキャンセルとなります。

各コマンドの説明

Aボタンを押しウィン

はなす

プレイヤーの正面にいる人に話しかける事ができます。

＊雀卓やお店のカウンター越しにも話しかける事ができます。

＊宇宙船のパル（操縦席の前）と話せます。

はなす	じゅもん
つよさ	どうぐ
いどう	しらべる

つよさ

仲間の強さを調べるコマンドです。

わざのきれ	麻雀に勝ち敵を攻撃する時の攻撃力
しゅびりょく	麻雀に負けた時、敵からの攻撃を防ぐ力
すばやさ	敵が現れた時、敵から逃げる回避率
さいだいHP	体力の上限。レベルが上がれば上昇
さいだいMP	呪文の上限。レベルが上がれば上昇
わりあい	現在の勝ち負けの割合（勝率）
EX（経験値）	敵を倒してもらえるEXの合計

H（ヒット）	体力。ダメージを受けると減っていく。
M（マジック）	呪文を唱える力。呪文により異なる。
L（レベル）	敵を倒し経験値をためると増える。

G(ゴールド)　お金。道具を買ったり宿に泊まるのに必要。
＊¥65535以上は増えません。

いどう

ドラポーン星にある8つの城や街に一度訪れれば「いどう」コマンドを使うだけで一瞬のうちにその場へ移動できます。

じゅもん

プレイヤーが成長してレベルアップすれば覚えます。
大きく2種類に分かれます。

一般用呪文
　主に体力回復などの呪文(戦闘中は使えない)
戦闘用呪文
　主にツミコミ技などの呪文(通常時は使えない)

どうぐ

持っている道具が表示され選択して使用出来ます。
体力回復の道具は誰に使うのか選択して下さい。
呪文と同様通常時あるいは戦闘中に使えない物もあります。重要な道具は通常時は使えません。

しらべる

プレイヤーの一歩前の地面を調べます。宝箱の中味を調べたり人間以外の物を使うコマンドです。

町や城の看板の説明

道具屋

雀カー退治に役立つ道具が売っている。手に入れた物を売る事もできます。

→

店

月之宮研究所支店

仲間が死んだ時、有料で死んだ仲間を生き返らせてくれる。旅を一時中断する時のセーブもここで行ないます。(セーブは無料)

→

月

宿屋

プレイヤーの仲間達のHP(体力)とMP(呪文)をそれぞれの上限まで有料で回復してくれます。

→

宿

麻雀和尚（まーじゃんおしょう）

和尚の持つ聖なる牌は7枚全て集める事で麻雀大帝を封ずる力があるといわれている。和尚の呼びよせる召換雀士を打ち破り聖なる牌を手に入れろ!!

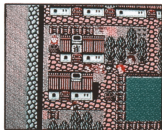
尚

雀荘（じゃんそう）

おおくの雀士達が待っている。中には雀カーが潜んでいる事もある。

雀

→

宇宙船（うちゅうせん）

主人公の乗って来た宇宙船ダブリー号。

操縦席に話しかけるとメインコンピュータのパルがあなたを応援してくれます。主人公が死んだ時やセーブをしてゲームを一時中断した時には宇宙船ダブリー号の中からゲームが再開されます。

呪文・道具の一覧表

MAP上での呪文一覧

呪文の名称	消費MP	呪文の効果
クフイカ	6	仲間1人の体力を10回復する
メガクフイカ	15	仲間1人の体力を30回復する
キングクフイカ	25	仲間1人の体力を全て回復する
ジャンカデン	5	マップ上を歩いている時一定期間敵が出ない
マプモドル	8	塔やダンジョン内より一瞬で出口へ移動
ロックバスター	64	雀ロックを破壊して先へと進む
せいれいホーラ	64	死んだ仲間を1人生き返らせる
サーチバコバコ	9	宝箱の中身を識別することができる
クフカーン	15	全員の体力を10回復する
メガクフカーン	27	全員の体力を30回復する
キングクフカーン	45	全員の体力を全て回復する
メンツタリン	3	マップ上で使うと敵があらわれる

戦闘用呪文一覧（戦闘時のみ使用可能）

呪文の名称	消費MP	呪文の効果
ミジンコッパ	12	ランダムで出現する敵を一撃で倒せる
ニゲイル	6	ボス以外の敵キャラより確実に逃げ出せる
スイトール	0	攻撃をするかわりに敵のMPを吸収できる
はやてエレメント	7	すばやさを高め1/4程の確立で敵からの攻撃をよける
ちからエレメント	7	翻数攻撃の際1/4程の確立で一つ上のランクの攻撃をする
しゅごエレメント	7	敵からの攻撃を1/4程の確立で2/3程におさえる

＊この他にもツミコミ技がいくつかあります。

戦闘用の道具一覧

道具の名称	値段	道具の効果
コッパミジンけん	220G	弱い敵を一撃で倒せる
ニゲイルリング	165G	弱い敵から確実に逃げ出せる
スイトールのつえ	──	敵のMPを吸収し自分のMPにする
かっぱぎガマクチ	──	戦闘に勝てばG(お金)が多くもらえる
ようとうムラムラ	320G	麻雀に勝てば敵に大ダメージを与える
かぜのアメジス	100G	すばやさを高め1/4程の確立で敵からの攻撃を避ける
ちからのアメジス	100G	敵攻撃の時1/4程の確立で敵に大きいダメージを与える
まもりのアメジス	100G	敵からの攻撃を1/4程の確立で2/3程に抑える

＊アメジスは一回の戦闘中のみ有効。
連続使用してもその効果は変わらない。

道具一覧

道具の名称	値段	道具の効果
ポーション	80G	仲間１人の体力を１０回復
メガポーション	220G	仲間１人の体力を３０回復
キングポーション	580G	仲間１人の体力を全て回復
パワフリャー	200G	仲間全員の体力を少し回復
メガパワフリャー	420G	仲間全員の体力を多く回復
キングパワフリャー	2340G	仲間全員の体力を全て回復
マジカルフラワー	3700G	仲間１人のMPを６０回復
ホーラのなみだ	3800G	死んでいる仲間を１人生き返らせる
マプモドルそうち	245G	塔やダンジョン内より一瞬で出口へ移動
ロックボンバー	1680G	雀ロックを破壊して先へ進める
ジャンカホイホイ	45G	MAP上で使うと必ず敵が出る
まよけのマント	150G	使用すると一定期間敵が出ない

じっせんまーじゃん
実戦麻雀モード

RPGモードの進行度により変わる8人の雀カーの中から1人を選択し戦う事ができます(スタートボタンで決定)。

各地域により、麻雀のルールは様々ですが麻雀大戦では下のように簡略化されています。

1. 裏ドラ有り、槓裏有り、カンと同時に槓ドラが付きます。海底槓なし。
2. 連荘時の場の積棒(100点棒)は1本につき300点が加算されます。
3. 不聴罰点は1500点、テンパイなら加算、ノーテンなら減算されます。
4. 場に積まれた立直棒の得点は立直をかけていないと加算されません。
5. 振聴立直あり。ただし、ロンはできません。(ルール設定参照)
6. 国士無双 13面待ちもフリテンの場合ロン和がりできません。

ルール設定

ここで設定されたルールはRPGモードでも使う事ができます。
その場合、設定終了後電源をきらずにリセットボタンを押しRPGモードに進んで下さい。

箱割れ	得点がマイナスになるとその時点でゲームオーバーです。
食い断	ポン、チー、ミンカンをしても断么九の役がつきます。
ツモ平和	20符二翻扱いとなります。
振聴罰	振聴でのロン和がりはできません。
自動リーチ	プレイヤーが立直後和がるまで自動的にツモ、ステハイをします。 ＊自動リーチ中にはたとえ暗槓であっても槓をすることはできません。
ラストチャンス	流局後プレイヤーがテンパイしていれば8枚の中から3枚だけ牌を選ぶことができます。
配牌キャンセル	配牌時、不必要な牌を交換することができます。
BGM	麻雀中のBGMの有無です。

＊Aボタンで設定のON／OFFができます。

EXIT	ルール設定の終了です。

麻雀役一覧

（一　翻）　　＊：門前役　＊＊：食い下がり役

門前自摸　チー・ポン・ミンカンなしのツモ和がり。

＊立　直　門前清で聴牌後、捨牌時に宣言し、通れば成立する。（リーチ料は１０００点）

＊一盃口　同一順子が２組あるもの。

＊平　和　雀頭は翻牌以外、順子ばかりの手牌で両面和がり。

＊断么九　中張牌のみの手牌。（ルール設定参照）

搶　槓　相手が明刻に自摸を加えて明槓しようとするとき、その牌で栄和したもの。

嶺上開花　カンをした際の嶺上牌で和がるもの。

海底摸月　海底牌でツモ和がりしたもの。

河底撈魚　海底牌をロン和がりしたもの。

役　牌　三元牌・場風牌・門風牌の刻子。

（二　翻）

＊二重立直　チー・ポン・ミンカンのない第１巡中、第１打牌で立直を宣言。

＊二盃口　「一盃口」が２組そろったもの。

三槓子（サンカンツ）　明槓（ミンカン）・暗槓（アンカン）の別（べつ）なく、槓子（カンツ）が3組（くみ）あるもの。

＊＊混全帯么（ホンチャン）　雀頭（ジャントー）をはじめ、全（すべ）ての組（く）み合（あ）わせに么九牌（ヤオチューパイ）が含（ふく）まれる。

小三元（ショウサンゲン）　三元牌（サンゲンパイ）の2種類（しゅるい）を刻子（コーツ）か槓子（カンツ）とし、1種類（しゅるい）を雀頭（ジャントー）としたもの。

＊＊一気通貫（イッキツウカン）　同（おな）じ種類（しゅるい）の数牌（シューパイ）で1-2-3、4-5-6、7-8-9の順子（シュンツ）がそろったもの。

＊＊三色同順（サンショクドーシュン）　同（おな）じ数字（すうじ）つづきの順子（シュンツ）が3種類（しゅるい）の数牌（シューパイ）でそろったもの。

三色同刻（サンショクドーコー）　同（おな）じ数字（すうじ）の刻子（コーツ）または槓子（カンツ）が3種類（しゅるい）の数牌（シューパイ）でそろったもの。

対々和（トイトイホー）　雀頭（ジャントー）1組（くみ）に刻子（コーツ）か槓子（カンツ）が4組（くみ）のもの。

三暗刻（サンアンコー）　暗刻（アンコー）が3組（くみ）あるもの。

混老頭（ホンロートー）　么九牌（ヤオチューパイ）のみで、雀頭（ジャントー）および刻子（コーツ）か槓子（カンツ）の5組（くみ）を構成（こうせい）するもの。

三連刻（サンレンコー）　数牌（シューパイ）の刻子（コーツ）3組（くみ）が数字（すうじ）つづきのもの。

＊七対子　手牌が対子７組にそろったもの。

〔三翻〕

＊＊混一色　字牌と１種類の数牌とで構成されたもの。

＊＊純全帯么　全ての組み合わせに老頭牌がふくまれるもの。

〔四翻〕

流し満貫　捨て牌が全て么九牌で、相手にチー・ポン・ミンカンされず平局したもの。

〔六翻〕

＊＊清一色　１種類の数牌ばかりで構成されているもの。

役満

大三元　三元牌が刻子か槓子で３組そろったもの。

四暗刻　暗刻が４組あるもの。

国士無双　么九牌が全13種類そろい、どれか１枚が雀頭となつて和がるもの。

字一色　字牌のみで、雀頭および刻子が槓子の５組を構成するもの。

小四喜（ショースーシ）　四風牌が雀頭および刻子か槓子の４組で構成するもの。

大四喜（ダイスーシ）　四風牌が刻子か槓子の４組を構成するもの。

清老頭（チンロートー）　老頭牌のみで、雀頭および刻子か槓子の５組を構成するもの。

四槓子（スーカンツ）　明槓、暗槓の別なく、槓子が４組あるもの。

緑一色（リューイーソー）　緑発が雀頭か刻子または槓子となり、索子牌の 2、3、4、6、8 で構成されるもの。

九蓮宝燈（チューレンポートー）　一色牌の 1･1･1･2･3･4･5･6･7･8･9･9･9 と一色牌のどれか１枚で和がったもの。

天和（テンホー）　親が配牌１４枚そのままで和がっているもの。

地和（チーホー）　親の第１捨牌をロン和がりしたもの。

人和（レンホー）　子がチー・ポン・ミンカンのない第１巡目でツモ和がりしたもの。

十三不塔（シーサンプートー）　最初の14枚で雀頭の対子以外は全ての牌が単騎の状態。

四連刻（スーレンコー）　数牌の刻子４組が数字つづきのもの。

八　連　荘　親の８回連続和了の次の和がりは全て役満となる。

〔特殊役〕

黒　一　色（役満）　筒子の2･4･6･8と四風牌のみで構成された対々和・七対子。

紅　一　色（役満）　索子の１・５・７・９と中のみで構成された対々和。

百万石（役満）　萬子の清一・混一で数牌の合計が100を越えているもの。

セブンアップ（役満）　門前清で手牌が下記の様になったもの。

南北戦争（役満）　門前清で手牌が下記の様になったもの。

西南戦争（倍満）　西・南・三索の刻子を含んだ和がり。

金　門　橋（倍満）　清一・混一で 1-2-3、3-4-5、5-6-7、7-8-9 の４つの順子が含まれるもの。

南無八幡（倍満）　南・白・八萬の刻子を含んだ和がり。

〒530 大阪市北区天神橋1丁目12番9号
ユーザーサポートTEL.(06)353-5353
平日：AM9:00〜12:00　PM1:00〜6:00